Метро - 2



Руководство пользователя

Содержание:

1. Введение 3
Системные требования 3
Установка и запуск 3
2. Настройка игры 4
Конфигурация игры 4
Главное меню 8
3. Игра 18
Основные персонажи 18
Оружие 21
Экран игрока 28
4. Техническая поддержка 30
5. Авторы 31
6. Информация о лицензиях 34

Введение

«Метро-2» — это игра в стиле First Person Shooter, действие которой развивается в послевоенной Москве. Игра позволяет окунуться в гнетущую атмосферу сталинского периода и сыграть роль советского офицера, что необычно для игр в целом, поскольку до последнего времени в них усиленно эксплуатировался образ западного героя-борца с коммунистической угрозой.

Системные требования

Минимальные системные требования.
Процессор: Intel Pentium 4 2000 MHz / AMD AthlonXP 2000+;
Оперативная память: 256 МБ RAM;
Видео карта: Direct3D 9.0-совместимая видео-карта с 64 Мб видео-памяти. GeForceFX 4200 / Radeon 9600
Управление: клавиатура, мышь;
Звуковая карта: совместима с DirectX 9;
Место на жестком диске 4 Gb;
CD-ROM: 16x;
Операционные системы: Windows 98,SE,ME,2000,XP;
DirectX 9.0c и выше;

Оптимальные системные требования.
Процессор: Intel Pentium 4 3000 MHz / AMD Athlon 64 3000+;
Оперативная память: 1024 МБ RAM;
Видео карта: Direct3D 9.0-совместимая видео-карта с 128 Мб видео-памяти. GeForce 6800/ Radeon X800;
Управление: клавиатура, мышь;
Звуковая карта: совместима с DirectX 9;
Место на жестком диске 4 Gb;
CD-ROM: 50x;
Операционные системы: Windows XP;
DirectX 9.0c и выше;

Установка и запуск:

1. Вставьте первый диск с игрой «Метро-2» в устройство для чтения CD дисков (CD-ROM). Установка должна начаться автоматически. Если этого не происходит, воспользуйтесь Windows Explorer (Проводник), откройте с его помощью диск и запустите файл setup.exe в корневом каталоге диска «Метро-2».

2. Программа-инсталлятор проведет вас через весь процесс установки.

3. Чтобы запустить игру, выберите Start>Programs>Buka>Метро-2 (Пуск>Программы>Buka>Метро-2) и выберите исполняемый файл игры «Метро-2».

Удаление игры:

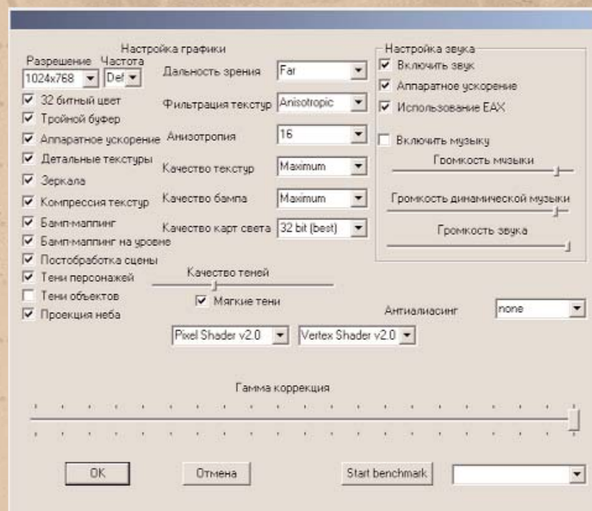
Выберите
Start>Programs>Buka>Метро-2> Удалить игру (Пуск>Программы>Buka>Метро-2>Удалить игру), либо воспользуйтесь встроенной в вашу версию Windows утилитой установки/удаления программ (Windows add/remove programs) из панели управления (Control Panel).

Настройки игры

Конфигурация игры

Конфигурацию игры вы можете настроить при первом запуске игры или запустив файл config.exe. Все текущие настройки будут сохранены при последующих запусках игры. Часть настроек продублирована в настройках видео и звука в пункте «Настройки» в главном меню игры.

Внимание! Большая часть опций видео влияет на производительность и качество графики в игре.



Москва фабрика Гознак 1952

Описание выпадающих меню:

Частота — настройка частоты обновления экрана. Вы можете выбрать фиксированную частоту обновления экрана из списка доступных частот или выбрать Default (оставить по умолчанию). В последнем случае значение частота обновления экрана будет определяться Windows как оптимальное для выбранного разрешения игры.

Дальность зрения — дальность отсечения геометрии, т.е. расстояние, на котором уже не происходит визуализация игрового мира для игрока. Доступные значения: **Far** (далеко), **Medium** (среднее) и **Near** (близко). Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выбрать **Near**.

Фильтрация текстур — тип фильтрации текстур. Доступные значения: **Linear**, **Anisotropic**, **Trilinear + Anisotropic**, **Trilinear**. Самый низкокачественный режим — **Linear**, самый качественный и ресурсоемкий — **Trilinear + Anisotropic**. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется выбрать **Linear**.

Анизотропия — качество фильтрации текстур. Доступные значения: **1**, **2**, **4**, **8**. Самый качественный и медленный — **8**, самый быстрый — **1**.

Качество текстур — качество текстур в игре. Доступные значения: **Maximum** (высокое качество), **Medium** (среднее качество), **Low** (низкое качество), **Very Low** (очень низкое качество). Этот параметр влияет на количество используемой игрой видеопамяти. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-х мегабайт видеопамяти, используйте значение Maximum (высокое качество).

Качество бампа — размер текстуры карты бампа. Доступные значения: **Maximum** (высокое качество), **Medium** (среднее качество), **Minimum** (низкое качество), Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-х мегабайт видеопамяти, используйте значение Maximum.

Качество карт света — качество карт освещенности. Доступные значения: **32bit [best]** (высокое качество), **16bit [good]** (среднее качество), **compress [poor]** (низкое качество). Этот параметр влияет на количество используемой игрой видеопамяти. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-х мегабайт видеопамяти, используйте значение **32bit [best]** (высокое качество). Опция **compress [poor]** обеспечивает наибольшую производительность, но приводит к появлению заметных артефактов при выводе графики.

Москва фабрика Гознак 1952

Антиалиазинг — сглаживание краев полигонов на экране, доступные значения — **none** (нет сглаживания), **2 samples**, **4 samples**.

Внимание! *Выбор* ***4 samples*** *для разрешений экрана выше 800x600, может сильно замедлить вывод графики на экран.*

В опциях графики есть возможность выбрать версию вершинных и пиксельных шейдеров. Для **Pixel Shader** поддерживаются версии 1.1, 1.2, 2.0, для **Vertex Shader** поддерживаются версии 1.1, 2.0.

Внимание! *Ваша видеокарта может полностью не поддерживать выбранную версию шейдеров на аппаратном уровне, поэтому возможно замедление вывода графики на экран.*

Описание чекбоксов:

32-х битный цвет — включает вывод игровой графики в режиме 32bit на пиксель. Если выключено, ставится режим 16-bit на пиксель. Режим 32bit на пиксель улучшает качество изображения, но, возможно замедление игры.

тройной буфер — включение тройной буферизации экрана. Эта опция может ускорить вывод графики на экран, но, особенно совместно с выключенной опцией 32-х битный цвет, возможно появление артефактов при визуализации трехмерных объектов дальнего и среднего плана.

аппаратное ускорение — использовать TnL (аппаратный блок трансформации и освещения). Сильно ускоряет вывод графики в игре для видеокарт GeForce и старше.

детальные текстуры — включить отображение детальных текстур.

зеркала — эта опция включает в игре зеркала и зеркальные поверхности. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется их выключить.

компрессия текстур — включить компрессию текстур. Если Ваш видеоадаптер имеет больше 128-х мегабайт видеопамяти, компрессию текстур можно не включать.

бамп-маппинг — эта опция включает проработку дополнительного рельефа на моделях оружия, персонажей и других объектов в игре.

бамп-маппинг на уровне — эта опция включает проработку дополнительного рельефа на моделях окружения, встречающихся в уровнях.

постобработка сцены — эта опция включает дополнительные эффекты — эффект искажения от горячего воздуха, преломление в толще воды и пр. Может привести к заметному падению производительности Вашего компьютера в игре. Для минимальной конфигурации компьютера эту опцию рекомендуется выключить.

тени персонажей — включить для персонажей проекционные тени от источников света.

тени объектов — включить для объектов проекционные тени от источников света.

мягкие тени — включить сглаживание краев теней.

качество теней — ползунок, регулирующий качество теней, отбрасываемых персонажами. Влево — тени от персонажей хуже, вправо — лучше. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется уменьшать качество теней.

проекция неба — включить на земле проекционные тени от облаков.

Гамма-коррекция — ползунок, регулирующий уровень яркости экрана монитора в игре.

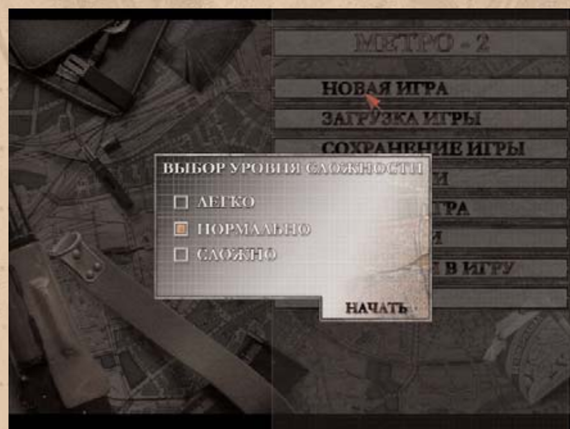
Внимание! *Одновременное включение опций* ***постобработка сцены, тени объектов, тени персонажей, бамп-маппинг*** *может привести к заметному снижению производительности и снижению среднего числа кадров в секунду. Не рекомендуется для систем с минимальной или близкой к ней конфигурацией.*

Главное меню



После загрузки «МЕТРО — 2» вы попадаете в главное меню. Оно содержит следующие опции:

Новая игра
Выберите пункт «Новая игра» для запуска одиночной игры. После того, как вы нажмете на кнопку «Новая игра», появится следующее меню:



Здесь вы сможете выбрать желаемый уровень сложности игры. Для возвращения в главное меню, нажмите клавишу Escape.

Москва фабрика Гознак 1952

Загрузка игры
Для загрузки сохраненной ранее игры, укажите пункт «Загрузка игры».



Выберите слот для загрузки и нажмите кнопку «Загрузить» для подтверждения своего выбора, либо кнопку «Отмена», если хотите закрыть панель загрузки и выйти в главное меню.

Сохранение игры
Для сохранения текущей игры укажите пункт «Сохранить Игру». На выбор вам будет предложено 12 слотов для сохранения.



Москва фабрика Гознак 1952

При сохранении игры сохраняется также скриншот того, что видит игрок, название уровня и время сохранения. Нажмите кнопку «Сохранить», если вы желаете сохранить игру или «Отмена», если хотите закрыть панель сохранения и выйти в главное меню.

Настройки игры
Опции настройки позволяют настроить установки и управление игры по усмотрению игрока. Панель настроек содержит подразделы

Видео



Тени от персонажей: включить для персонажей проекционные тени от источников света.
Тени от объектов: включить для объектов проекционные тени от источников света.
Мягкие тени: включение сглаживания краев теней.
Качество теней: ползунок, регулирующий качество теней отбрасываемых персонажами. Влево — тени от персонажей хуже, вправо — лучше. Для минимальной конфигурации компьютера рекомендуется уменьшать качество теней.
Детальные текстуры: включить отображение детальных текстур.
Зеркала: эта опция включает в игре зеркала и зеркальные поверхности. При минимальной конфигурации компьютера рекомендуется их отключить.
Тени от облаков: Включить на земле проекционные тени от облаков.
Гамма-коррекция: ползунок, регулирующий уровень яркости экрана монитора в игре.

Звук



Громкость звука: ползунок громкости воспроизведения звука в игре.
Громкость динамической музыки: ползунок громкости динамического звукового сопровождения в игре.
Громкость музыки: ползунок громкости воспроизведения фоновой музыки в игре.
Включить музыку: включить или выключить воспроизведение музыки в игре.

Управление



В этом подразделе вы можете настроить управление по своему усмотрению.

Для переназначения клавиш необходимо указать нужное действие, а затем нажать соответствующую ему кнопку.

Параметры управления разделены на три закладки:

Передвижение — настройка клавиш для перемещения. В скобках указана раскладка по умолчанию.

Вперед (W)	двигаться вперед
Назад (S)	двигаться назад
Стрейф влево (A)	бежать боком влево
Стрейф вправо (D)	бежать боком вправо
Присесть (Left Ctrl)	присесть
Прыжок (Space)	прыгать

Чувствительность мыши — ползунок, изменяющий чувствительность мыши в игре.
Инверсия мыши — чекбокс, меняющий направление поворота и наклона линии взгляда в игре.

Оружие — настройка клавиш управления оружием.



Выстрел (LMB)	Вести огонь, атаковать оружием ближнего боя
Альтернативный выстрел (RMB)	Атака дополнительным видом огня
Перезарядка (R)	Перезарядка текущего оружия
Группа оружия (1-8)	Открывает для выбора соответствующую группу оружия



Разное — настройка управления дополнительными командами. В скобках указа раскладка по умолчанию.

Использовать/нажать (E)	Использовать внешний предмет
Скриншот (Ins)	Снять скриншот (скриншоты сохраняются в папке sshoots в каталоге, в который установлена игра)
Быстрое сохранение (F5)	Быстрое сохранение текущей игры
Быстрая загрузка (F9)	Загрузка последнего быстрого сохранения
Следующее оружие (Mouse Scroll Down)	Выбор следующего оружия в списке
Предыдущее оружие (Mouse Scroll Up)	Выбор предыдущего оружия в списке
Список заданий (Tab)	Вызов панели со списком заданий на уровне

Нажмите кнопку «Принять», если вы желаете сохранить текущую конфигурацию, или «Отмена», если хотите закрыть панель настроек и вернуться в главное меню.

Сетевая игра
Интернет
Обновить — обновить список серверов.



Войти — войти на сервер.
Создать — создать сервер.
Отмена — выход в главное меню.

Избранное



Здесь хранится список избранных серверов.

Создать



Список карт — здесь находится список карт, доступных для сетевой игры.
Имя сервера — здесь вы можете задать имя создаваемого сервера.
Тип игры — здесь вы можете выбрать один из трех режимов сетевой игры.
Время раунда — здесь вы можете выбрать время, после истечения которого раунд закончится.
Ограничение по фрагам — здесь вы можете задать ограничение по фрагам.
Реклама на GameSpy — после выбора этого чекбокса информация о вашем сервере будет доступна в службе GameSpy.

Игрок



Имя игрока — здесь вы сможете задать имя игрока.
Команда — здесь вы можете выбрать за какую команду вы будете играть (за красную или за синюю).

LAN



Пункт аналогичен пункту Интернет, с одним отличием, сервер создаваемый здесь предназначен для игры по локальной сети.

Создатели

Здесь можно посмотреть список тех, кто разрабатывал эту игру.

Выход

Этой кнопкой осуществляется выход в Windows.

Если вы вошли в главное меню во время игры, то вернуться назад в игру можно, нажав клавишу Escape.

Игра

Основные персонажи

Глеб Суворов
25 лет, родился в Москве, лейтенант особого отдела МГБ, отвечающего за охрану стратегических подземных объектов, отличник боевой и политической подготовки, убежденный коммунист.





Святослав Федорович Суворов
Отец Глеба, работает в Лаборатории измерительных приборов АН СССР. Тема его совершенно секретной работы — создание компактной атомной бомбы. Несмотря на гриф секретности, Глеб знает о работе отца, и иногда они обсуждают ее.

Наталья Михалева
Майор ГРУ.
Больше о ней практически ничего не известно.





Елена Лапина
Подруга детства Глеба Суворова, ныне является сотрудницей МГБ в звании лейтенанта.



Иосиф Сталин
Великий кормчий корабля коммунизма. Больше и добавить-то собственно нечего.

Лаврентий Берия
Министр внутренних дел СССР. Правая рука товарища Сталина и кошмар для врагов компартии.



Оружие

Холодное оружие

Штык-нож



Прибежище некомпетентных, это оружие предназначено исключительно для ближнего боя. Впрочем, если противник не вооружен, а у вас есть штык-нож, то исход боя будет скорее всего в вашу пользу.

Пистолеты

Пистолет Макарова (ПМ)



Принят на вооружение вскоре после Великой Отечественной войны, в 1951 г. В конструкции пистолета использована популярная схема немецкого «Вальтер» PP. Автоматика действует на основе отдачи свободного затвора-кожуха, полностью охватывающего ствол. Ударно-спусковой механизм куркового типа, самовзводный. Пистолет позволяет вести только одиночный огонь.

Носится пистолет в кожаной поясной кобуре с клапаном, застегиваемым ремешком на шпенек, карманом для запасного магазином, двумя скрытыми петлями ношения и петлей для протирки. Имеется особый ремешок, предотвращающий потерю пистолета. Кобура ПМ представляет собой вполне традиционный тип, сложившийся еще до второй мировой войны.

По боевым качествам ПМ превосходит ТТ главным образом потому, что в нём используется вновь введённые 9-мм патроны с меньшим зарядом пороха и с большим останавливающим действием пули. Пистолет Макарова имеет меньшие размеры и массу по сравнению с пистолетом ТТ, достигнутые благодаря переходу к новому, меньшему по длине патрону. Увеличение калибра патрона позволило сохранить прежнее убойное и останавливающее действие пули. Пистолет ПМ по сравнению с пистолетом ТТ дает возможность быстрее открыть огонь и продолжать его с большей скорострельностью благодаря наличию самовзводного ударно-спускового механизма.

Автоматический пистолет Стечкина (АПС)



Введён одновременно с ПМ в 1951 г.
Автоматика пистолета работает на принципе отдачи свободного затвора. Наличие самовзвода позволяет производить первый выстрел без предварительного взведения курка, что повышает боеготовность пистолета. Предохранитель также является переводчиком огня и имеет три положения: предохранитель, одиночный огонь, стрельба очередями.
Для переноски пистолета служит жесткая деревянная или пластмассовая кобура-приклад, примыкаемая при ведении непрерывного огня.
АПС предназначался для вооружения офицеров, принимающих непосредственное участие в боевых действиях, расчётов артиллерийских орудий, экипажей танков, первых номеров расчётов станковых пулемётов и гранатомётов. Поступил он и на вооружение офицеров ВМФ и пограничных войск КГБ. АПС относится к образцам оружия, промежуточным между пистолетами и пистолетами-пулеметами, за рубежом называемыми «штурмовыми пистолетами». АПС в целом представляет собой весьма удачную конструкцию, одну из лучших в ряду отечественного оружия. Однако отношение к АПС, как к «чисто» пистолету (для которого он слишком тяжел) и неудобства, связанные с переноской в жесткой кобуре, привели в свое время к снятию АПС с производства.

Пистолеты-пулеметы

Стэн Мк-II



Пистолет пулемет STEN получил свое название от первых букв фамилий разработчиков (R. V. Shepard and H. J. Turpin) и от названия предприятия (Enfield arsenal). Он был создан в 1941 году как максимально простое в производстве и дешевое оружие военного времени. Состоит на вооружении английской армии с 1942 г. в двух разновидностях — Мк-II и Мк-III, отличающихся один от другого лишь формой приклада, длиной и устройством кожуха ствола.
Автоматика работает за счет свободного затвора. Спусковой механизм позволяет вести одиночный и автоматический огонь. Питание осуществлялось из коробчатых магазинов, примыкаемых горизонтально слева. Ёмкость магазина составляла 32 патрона, однако обычно заряжали 29-30 патронов, чтобы избегать повышенного износа подающей пружины.

Стэн имел примитивнейшую конструкцию и состоял всего из шести основных деталей — корпус, ствол, массивный затвор, боевая пружина, приклад и магазин. Многие детали изготовлялись методом штамповки; для производства металлического приклада могли использоваться даже водопроводные трубы. В короткие сроки были произведены сотни тысяч экземпляров. Всего с 1941-го по 1945-й год было выпущено свыше четырех миллионов СТЕНов всех модификаций — несколькими фабриками в самой Британии, а также в Канаде, Новой Зеландии, Дании. Копии СТЕНа выпускались даже во враждебной Германии («Ноймюнстер» и «Потсдам»). Таким образом, СТЕН был одним из самых массовых пистолетов-пулемётов Второй Мировой войны — по количеству изготовленных единиц он уступал только советскому ППШ-41.

Пистолет-пулемет Шпагина (ППШ-41)



ППШ-41 (Пистолет — Пулемёт Шпагина образца 1941 года) разработан Г.С.Шпагиным и был принят на вооружение в декабре1940 года.
Пистолет-пулемет Шпагина работал по принципу отдачи свободного затвора. Ударно-спусковой механизм допускал ведение одиночного и непрерывного огня. Для устойчивости оружия при стрельбе, в его конструкцию введён наклонный дульный тормоз-компенсатор, составляющий одно целое с кожухом ствола. Кожух с овальными окнами надевался на ствол для защиты рук стрелка от нагревания при стрельбе и для лучшей его вентиляции и охлаждения.
В конце 1941 года окончательно определилось место, которое занимали пистолеты-пулеметы в системе вооружения РККА. Боевой устав пехоты 1942 года четко определил предназначение пехоты: «Пехота выполняет основную и самую трудную задачу уничтожения противника в ближнем бою». Далее устав предписывал: «Огонь, маневр и рукопашная схватка — основные способы действия пехоты». Высокие боевые качества пистолета-пулемета Шпагина образца 1941 года позволили ему успешно выдержать самые суровые испытания Великой Отечественной войны и завоевать заслуженное признание одного из наиболее популярных образцов стрелкового оружия у советских воинов.

Винтовки и карабины

Самозарядная винтовка Токарева (СВТ-38)



Самозарядная винтовка Токарева была первоначально принята на вооружение РККА в 1938 году под обозначением СВТ-38, в связи с тем, что ранее принятая на вооружение автоматическая винтовка Симонова АВС-36 имела ряд серьезных недостатков.
Общее мнение об этой винтовке довольно противоречиво. С одной стороны, в Красной Армии она местами заслужила славу не слишком надежного оружия, чувствительного к загрязнению и морозам. С другой стороны, у многих солдат эта винтовка пользовалась заслуженной популярностью за существенно большую, чем у винтовки Мосина, огневую мощь. Кроме того, немцы весьма ценили трофейные СВТ, немцы даже приняли эту винтовку в качестве оружия ограниченного стандарта и выдавали захваченные в виде трофеев СВТ своим войскам.
По окончании войны большинство СВТ были сняты с вооружения и переданы на хранение, а частью — проданы на внутреннем рынке населению как охотничье оружие. В целом, СВТ-40 по своим боевым качествам была на уровне своего времени, не уступая американской винтовке М1 Гаранд, а кое в чем даже превосходя ее (удобство заряжания и емкость магазина, например), и явно превосходила ранние немецкие самозарядные винтовки G-41(M) и G-41(W).

Самозарядный карабин Симонова (СКС-45)



СКС-45 (самозарядный карабин Симонова образца 1945 года) принят на вооружение в 1949 г.
Автоматика СКС действует за счет отвода пороховых газов через боковое отверстие в стенке ствола. Карабин — оружие самозарядное, так как перезаряжание его производится автоматически, а ударно-спусковой механизм позволяет вести огонь только одиночными выстрелами. Предохранение от случайного выстрела осуществляется флажковым предохранителем, который запирает спусковой крючок. Для предотвращения выстрела при незапертом стволе введен автоспуск. Ударно-спусковой механизм собран в одном блоке. Карабин имеет неотъемный магазин на 10 патронов. Снаряжание магазина производится с помощью обоймы через специальные пазы затвора или вручную по одному патрону. Для рукопашного боя имеется неотъемный, откидной штык. Ложа карабина цельная, пистолетного типа.
Вместе с автоматом АК-47, СКС-45 состоял на вооружении стрелковых отделений. Улучшение характеристик АК-47, его большая «универсальность» позволили унифицировать индивидуальное оружие пехоты, и СКС был снят с производства. Списанные из войск карабины СКС стали поступать для продажи охотникам и быстро завоевали у них популярность. СКС стал для охотников единственным доступным образцом самозарядного оружия под промежуточный патрон, и они научились мастерски с ним обращаться. После снятия с вооружения СКС оставался табельным оружием в некоторых родах войск (например, в частях ПВО) до конца 80-х годов. И еще долгое время СКС будет нести службу как парадное оружие на посту у Вечного огня, у Кремлевской стены, в ротах почетного караула России и многих других государств.

Автомат Калашникова (АК-47)



В 1947 году автомат был принят на вооружение под обозначением АК-47 (автомат Калашникова образца 1947 г.) или просто АК.
Автоматика АК действует за счет отвода пороховых газов через боковое отверстие в стенке канала ствола. Огонь из автомата может вестись пулями нескольких типов: обыкновенной, трассирующей, бронебойно-зажигательной и зажигательной. В гнезде приклада АК-47 помещался пенал с принадлежностью для ухода за оружием. Шомпол крепился под стволом и удерживался в канале цевья за счет собственной упругости.
Сегодня автомат Калашникова успешно используют армии 55 стран, его изображение красуется на гербах 6 государств. По количеству изготовленных образцов ни одно оружие в современной военной истории не может сравниться с автоматом Калашникова образца 1947 года.

Пулеметы

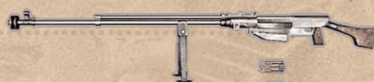
Дегтярева пулемет модернизированный (ДПМ)



ДП-27 (Дягтерев Пехотный образца 27 года) принят на вооружение в 1927 году. Автоматика работает за счет отвода части пороховых газов из канала ствола. Магазин дисковый, расположен над ствольной коробкой. На кожухе ствола крепятся сошки, складывающиеся в походном положении. Предназначен для поражения живой силы противника, его не бронированной техники. Устанавливался также на бронетехнику и самолеты.

Тяжелое вооружение

ПТРС-41



Противотанковое ружье Симонова (ПТРС) разрабатывалось параллельно с ПТРД и было принято на вооружение Красной Армии одновременно с ним. При создании ружья С.Г.Симонов принял простое и неожиданное решение: «укрупнить» самозарядную винтовку, уже оправдавшую себя и испытанную в боях, до таких размеров, чтобы можно было использовать патроны калибра 14,5 мм. По ходу работы вносились уточнения, менялась конструкция, совершенствовалась технология, однако основная идея была реализована: новое противотанковое ружье было самозарядным с боевой скорострельностью до 15 выстрелов в минуту. Его автоматика работала за счет энергии пороховых газов, отводимых из канала ствола. Благодаря автоматическому перезаряжанию стрелок мог вести огонь по движущимся с высокой скоростью боевым машинам противника, не теряя времени на перезарядку. Запирание канала ствола производилось перекосом остова затвора вниз. Спусковой механизм рассчитан на стрельбу одиночными выстрелами.
Стрельба из ружья велась с помощью прицельных приспособлений, включавших в себя секторный прицел и мушку. Максимальная прицельная дальность стрельбы из ружья составляет 1500 м. Наилучшие же результаты стрельбы по танкам достигались на дальности до 300 м. На этой дальности пуля ружья пробивала броню толщиной 35 мм.
С появлением у противника танков с более мощной броней значение противотанковых ружей несколько уменьшилось, но они продолжали использоваться до конца войны.

Москва фабрика Гознак 1952

РПГ-2



Противотанковый гранатомёт РПГ-2 был принят на вооружение советской армии в 1949 году. Этот гранатомёт использовался в СССР до 1960х годов, когда ему на смену пришел более совершенный и эффективный гранатомёт РПГ-7. Кроме СССР РПГ-2 широко использовался во многих странах, повоевав на Ближнем востоке и во Вьетнаме. Единственным типом боеприпаса для РПГ-2 являлась противотанковая кумулятивная граната ПГ-2В с надкалиберной боевой частью. Запуск гранаты осуществлялся при помощи заряда из дымного пороха в картонной гильзе, переносившегося отдельно и присоединяемого к гранате перед заряжанием. Граната динамореактивная, то есть выстреливаемая из ствола гранатомета по безоткатной схеме. Выстрел производится при нажатии на спусковой крючок, причем предварительно необходимо вручную взвести курок, расположенный позади рукоятки управления огнем. Ствол гранатомета ненарезной, снаружи в задней части закрыт деревянным кожухом, защищающим стрелка от ожогов. В полете граната стабилизируется шестью перьями стабилизатора, в транспортном положении обернутыми вокруг хвостовой части гранаты. Прицеливание осуществляется при помощи открытого прицела.

Ручная граната Ф-1



Наиболее широко известная из ручных гранат. Ее устройство изучают даже в школе. Изобретена в начале века конструктором Лемоном, вероятно, поэтому получила неофициальное название «лимонка», а вовсе не из-за лимонообразной, яйцевидной формы. Граната Ф-1 состоит на вооружении до сих пор во многих странах мира. В годы войны, от начала и до конца ее, была на вооружении РККА, финской и польской армий. У немцев подобной гранаты на вооружении не было, поэтому использовались трофейные.
Граната оборонительная, радиус разлета наиболее крупных осколков до 200 м. Метание ее производится из окопов и укрытий. Корпус гранаты чугунный, поверхность его надрезана поперечными и продольными бороздами для улучшения дробления. Вес снаряженной гранаты 600-750 г. Такой разброс весовых данных объясняется различной формой и размерами корпусов гранаты. Боевой заряд постоянного веса 50 г — чешуйчатый, литой или прессованный в корпус тротил.

Москва фабрика Гознак 1952

Экран игрока



Индикатор состояния игрока
В левом нижнем углу экрана находится индикатор состояния, показывающий текущее значение здоровья и текущий уровень брони. Если показатель брони снизился до нуля, вы становитесь более уязвимым и начинаете терять больше здоровья, когда по вам попадают.

Индикатор оружия и боеприпасов
В нижней части экрана, в центре находится индикатор оружия, показывающий иконку текущего оружия и количество боеприпасов к нему. Под ним находится счетчик зарядов в магазине текущего оружия. Если оружие обладает альтернативным режимом огня, требующим заряды отличные от зарядов основного огня, индикатор оружия и боеприпасов отображает также количество боеприпасов и счетчик зарядов в магазине для этого вида огня. Для холодного оружия отображается только иконка текущего оружия. Когда магазин текущего оружия опустошается, происходит его автоматическая перезарядка. Также оружие можно перезарядить клавишей «Перезарядка» (по умолчанию — R).

Список заданий
При нажатии кнопки список заданий (по умолчанию — Tab), производится вызов панели со списком заданий на уровень. Список этот может дополняться во время прохождения. В этом случае, закладка панели начинает мигать.
Панель расположена в левом верхнем углу.

Счетчик убийств мирных граждан
Этот счетчик располагается в нижнем левом углу над индикаторами оружия и брони (см. Индикатор состояния игрока). При убийстве мирного человека, один из квадратиков индикатора закрашивается в красный цвет. Убийство хотя бы одного мирного человека, в том случае, если все квадратики уже закрашены приводит к досрочному окончанию игры.

Смена оружия
В правой части ЭИ находятся иконки оружия, которое игрок может носить с собой. Оружие разбито на группы, переключение между разными видами вооружения внутри группы осуществляется повторным нажатием клавиши группы. Непосредственный выбор оружия осуществляется нажатием на клавишу «выстрел» (по умолчанию — LMB).

Техническая поддержка

ВНИМАНИЕ!
Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.
Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере:
- Тип процессора и его частота (например, AMD K6-2 366 MHz)
- Объем оперативной памяти (Например, 256 Mb)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (Производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (Производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:
Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» (My computer) на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы» (Properties). На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию — тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем оперативной памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в папку «Мой компьютер».
В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства» (Properties).
На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Приносим свои извинения, но за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями программ, компания «-Бука» ответственности не несет.
Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указать фамилию и регистрационный номер в письме. С удовольствием вам ответим!
Связаться со службой техподдержки вы можете по:
Адресу: Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе 1, строение 2
Телефону: +7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу
E-mail: help@buka.ru
Internet: http://www.buka.ru/cgi-bin/show_more.pl?option=Techsupport
Наш форум: http://www.buka.ru/phpBB2/

Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером. Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии.

Авторы

Компания «Орион»

Начальник отдела разработок
Николай «СЕР)I(АНТ» Худенцов

Руководитель проекта
Алексей «DigitalDog» Пастушков

Ведущий программист
Николай «СЕР)I(АНТ» Худенцов

Ведущий дизайнер
Алексей «DigitalDog» Пастушков

Программирование физики
Аркадий «Arcad» Юдаев

Сборка игры
Дмитрий «STALIN» Лобов
Алексей «Handrix» Козлов

Дизайн уровней
Алексей «DigitalDog» Пастушков
Виталий Смолянинов
Денис «Sckliz» Коновалов
Эдуард Михалев
Сергей «Serega» Селезнев

2D Графика и дизайн
Евгений «Woock» Лащев

Сценарий и диалоги
Алексей «ArKane» Гельман
Алексей «DigitalDog» Пастушков

Моделирование персонажей
Сергей «dr.Flash» Хатенков
Владимир «Shel» Шелестов

Моделирование предметов
Евгений Павлухин
Ирина Евлахова

Анимация персонажей
Николай Левадный
Дмитрий Северинов
Андрей Анохин
Елена Половнева

Рендеринг и монтаж видеороликов
Евгений «Stigma» Кондратьев

Музыкальное сопровождение (вокал и аранжировки)
Юлия Лыткина

Звукорежиссер
Илья Исайкин

Контент и PR менеджер
Алексей «ArKane» Гельман

Отдельное спасибо
Алексею Костюку
и Игорю Минину.
Также мы благодарим
Ольгу Павловну за то,
что не дала сотрудникам
компании «Орион»
умереть с голоду.

Компания «Бука»

Продюсер
Иван Бунаков

Старший продюсер
Иван Мороз

Менеджеры по продвижению продуктов
Юрий Вирич
Алексей Писклюков

Технический эксперт
Кирилл Бестемьянов

Эксперт по звуку
Руслан Дмитриев

Дизайнеры-полиграфисты
Санан Ушанов
Даниелла Климашевская

PR-менеджер
Алексей Пастушенко

Ассистент PR-менеджера
Олег Морозов

Ассистент продюсера
Алексей Пешехонов
Николай Сафронов

Менеджер по новым командам
Николай Сафронов

Координатор бета-тестирования
Александр Пак

Старший тестировщик
Екатерина Мышенко

Служба тестирования
Антон Епишин
Дмитрий Лесин
Александр Полосин
Евгений Попов
Иван Райнов
Иван Рид
Алексей Чеботарев

Внешнее тестирование
Петр Беляев
Георгий Колеченок
Максим Николаев
Сергей Онопченко
Игорь Покровский
Дмитрий Старшинин
Мария Федорова
Михаил Чехиркин
Илья Юсипов
Тимур Юсипов

Служба продаж
Максим О. Алексеев
Максим Ю. Алексеев
Максим А. Алексеев
Наталья Анкундинова
Елена Антонова
Илья Бровченко
Павел Григорьев
Виктория Киселева
Александр Кочетков
Павел Круглов
Андрей Осипов
Александр Петринский
Ольга Полковникова
Лариса Савельева
Евгений Самсонов
Светлана Самсонова
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов

Торговый маркетинг
Татьяна Васекина

Комьюнити-менеджер
Александр Ковалев

Экспертный совет
Владимир Миняев
Максим Н. Михалев
Иван Мороз
Сергей Руденко
Виталий Харитоненко

Юридическая поддержка
Георгий Виталиев

Техническая поддержка
Евгений Дмитриев

Москва фабрика Гознак 1952

Генеральный директор
Александр Михайлов

Финансовый директор
Марина Равун

Руководитель отдела маркетинга
Максим Н. Михалев

Руководитель коммерческого отдела
Татьяна Устинова

Руководитель отдела разработок
Иван Бунаков

Верстка руководства пользователя
Степан Илличевский

Отдельное спасибо:
Кирилл Бестемьянов
Сергей Бобков
Дмитрий Кулешов
Владимир Миняев
Иван Мороз
Екатерина Мышенко
Алексей Пастушков
Алла Пашутина
Роман Потапкин
Иван Рид
Игорь Устинов
Николай Худенцов

Компания «G5 Software»

Продюсер
Влад Суглобов

Менеджер проекта и ведущий дизайнер
Николай Ситников

Ведущий художник
Глеб Янчиков

Ведущий программист
Владимир Ольдерогге

Дизайнеры уровней
Олег Бирюков
Григорий Богданов
Сергей Чупраков
Глеб Щукин

Менеджер по аутсорсингу
Тимофей Садовский

Художники
Денис Алымов
Евгения Ивановская
Алексей Кручинин
Артур Смелый
Александр Толстых
Мария Трепалина
Денис Фомин
Петр Казаков
Александр Палагута
Алексей Павлов
Владимир Сусленков
Александр Фатеев

Программирование
Лейла Асланова
Алексей Василенко
Владимир Давидович
Андрей Давыдов
Андрей Колпаков
Михаил Кулагин

Москва фабрика Гознак 1952

Композитор и звукорежиссер
Павел Стебаков

Писатель
Юрий Жучков

Консультант
Борис Юлин

Тестер
Артамонов Виктор

Менеджер по связям с общественностью
Андрей Акимов

Системный администратор
Николай Илларионов

Юрист
Евгений Шульц

Менеджмент
Влад Суглобов — исполнительный директор
Максим Рюмин — арт-директор
Алик Табунов — директор по разработке
Сергей Шульц — финансовый директор

ИНФОРМАЦИЯ О ЛИЦЕНЗИЯХ

© Buka Entertainment {Enterprises} 2005.
The product is designed under Windows Media Format Components Distribution License from Microsoft Licensing. This product includes technology owned by Microsoft Corporation and cannot be used or distributed without a license from Microsoft Licensing, GP.

© 2005. Данный продукт содержит программные технологии компании «Орион». Данный продукт построен на engine компании «Орион».

Москва фабрика Гознак 1952

Регистрационная карточка



Запишите и запомните пять произвольных цифр
[_] [_] [_] [_] [_]

Пожалуйста, разборчиво заполните карточку и отправьте по адресу:

115230, Москва, Каширское шоссе д. 1 (к. 2), Компания «Бука».

С регистрационной карточкой вы получаете бесплатную техническую поддержку по игре и возможность выиграть ПРИЗ!

Помните! Регистрационная карточка считается действительной только с момента занесения данных пользователя в компьютер компании «Бука».

Фамилия: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Имя: [_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Пол: [_]муж. [_]жен.
Возраст: [_][_] лет
Дата рождения: [_][_]•[_][_]•[_][_][_][_] (дд.мм.гггг)
E-mail:
____________________________@__________________
Индекс: [_][_][_][_][_][_]

Адрес (полностью):
______________________________д.______кор.______кв.______

(Код города) Телефон: (   )______________________________

Род занятий:
[_]школьник, [_]студент, [_]работающий, [_]безработный, другое
____

Где вы играете в игры?
[_]дома, [_]на работе, [_]у друзей, [_]в комп. клубе

Какие игровые сайты Вы посещаете?
____

Какие журналы вы читаете?
[_]Страна Игр, [_]Game.Exe, [_]Игромания, [_]Мир ПК, [_]Навигатор, [_]Дом. Компьютер, [_]Хакер

Москва фабрика Гознак 1952

Какие неигровые журналы/ газеты вы читаете?

Какую радиостанцию вы слушаете?
[_]Радио-Maximum, [_]ULTRA, [_]Europa +, [_]Хит-FM,
[_]Наше радио, [_]Серебряный дождь, [_]Русское радио,
другое

Ваш любимый персонаж отечественного фильма/мультфильма/ТВ-передачи:

Какие выходящие в этом году игры вы ожидаете больше всего?

Предложите вашу тему для новой игры:

Где вы купили эту игру (название и адрес магазина, телефон, e-mail):

и по какой цене

Что повлияло на ваше решение купить именно эту игру?
[_]рекомендации друзей, [_]реклама в журналах,
[_]рекомендация продавца, [_]любимый жанр, [_]мнение журналистов, [_]имя издателя, [_]реклама в магазине,
[_]информация в Интернете, [_]популярность игры, [_]демо,
другое

Что еще вы хотели бы получать по рассылке?

СПАСИБО!

Москва фабрика Гознак 1952